



Spillebeskrivelse

Produceret af



COMPU-GAME

For

Spillehallen.dk

INDHOLDSFORTEGNELSE:

1. GENERELT OM HOT STUFF	3
2. GEVINSTTAVLEN	4
3. VALGFRIT SPIL	5
4. INFERNO	5
5. HOT SHOT	6
6. FIREBALL	7
7. GAMEFLASH	8
7.1. Nudge i Gameflash	8
7.2. Direkte Nudge over flere spil i Gameflash	9
7.3. Liniespil med gambling fra Gameflash	9
7.4. Automatisk gevinst fra Gameflash	10
8. HOT STUFF	10
9. TERMOMETER SPILLET	10
10. JACKPOTCHANCE	11
11. JACKPOT	11
12. TOPSPIL	12
13. FEATURES GENERELT	13
13.1. Featureafvikling	133
13.2. Autohold	133
13.3. Hold	144

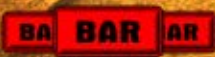
1. Generelt om Hot Stuff

Spilleautomaten Hot Stuff er udviklet af CompuGame-DAE for Spillehallen.dk.

Hot Stuff har 3 valser, og båndene ser således ud:



2. Gevinsttavlen

GEVINSTTAVLE	EVEN	DOUBLE	TRIPLE
	400	800	JACKPOT CHANCE
	200	400	600
	100	200	300
	60	120	180
	40	80	120
	30	60	90
	20	40	60
	10	20	30

Ved 3 ens på en aktiv gevinstlinie på valserne gives gevinst ifølge gevinsttavlen.

Hvis Double eller Triple kolonne er tændt gives gevinsten herfra.



Double og Triple tændes fra spillet Hot Shot og Fireball.

Hvis Double eller Triple vindes, samtidig med at denne allerede er aktiv lægges den vundne Double eller Triple i kø. Triple afvikles altid først.

3. Valgfrit spil

Når der på valserne opnås 3 Hot Stuff logoer, kan spilleren vælge imellem de 3 valgbare spil:

1. Inferno
2. Hot Shot
3. Fireball



Valget træffes ved tryk på HOLD 1 - 3. Vælger spilleren ikke inden 30 sekunder, starter automaten et af de 3 spil.

Hvis "Stop ved feature" er aktiveret, afventes spillerens valg.

4. Inferno

Inferno vindes ved 3 "Bål" på valserne eller via Valgfrit spil. Spillet er aktivt i 15 spil.



Spillet består af 24 felter nummereret 1-24 med ovenstående gevinster.

Spillet finder sin startposition ved et flash, første gang der optræder et Termometer på valse 3. Så længe spillet er aktivt, vil et Termometer på en aktiv linie på valse 3 give et antal step frem i spillet. Der gives gevinst på det felt, der standses på.

Felterne med "Tændstikker" og "Chili" giver ingen gevinst i sig selv, men rammes 2 tændstikker i træk gives Gameflash, rammes 3 Chili i træk vindes Topspil.

5. Hot Shot



Hot Shot vindes ved 3 Sigtekorn på valserne eller via Valgfrit spil. Spillet er aktivt i mindst 25 spil.

Hver søjle refererer til hver sin valse. Når der på den tilhørende valse kommer en pil, enten pil op eller ned, stepper lyset i søjlen henholdsvis op eller ned. 3 pile på skrå eller vandret giver gevinst i den gevinstgruppe, som øverste pil er placeret i.

For det gule Jackpot Chance felt gælder dog, at **alle 3** Sigtekorn skal være tændt for at opnå gevinsten Jackpot Chance.

Det er muligt at foretage hold på valserne under Hot Shot, og holdet påvirker spillet.

6. Fireball



Fireball vindes ved 3 x Ildkugler på valserne eller via Valgfrit spil. Spillet er aktivt i mindst 15 spil.



Tændt "Pil op" på valse 2 flytter pilen i Fireball et trin op. Pile til venstre, højre og skråt op til henholdsvis venstre og højre, giver den gevinst som midterste pil er placeret ud for.



Når du står på øverste pil i spillet og får enten pil op eller pil skråt op, skifter spillet karakter, og nu er det et Termometer på valse 3, der giver et flash imellem de 5 øverste gevinster.

7. Gameflash

Gameflash vindes ved 3 x Tændstikker på valserne, via Inferno, Hot Shot, Fireball eller Termometer spillet.



Spillet består af 10 gevinst felter. Hvert felt markeres på skift og det vundne felt gives i gevinst.

Lander Gameflash på feltet Jackpotchance, tændes 1 stjerne. Når den sidste stjerne er tændt gives Jackpotchance. Grøn stjerne tænder stor grøn stjerne i Hot Stuff spillet.

7.1. Nudge i Gameflash

Nudge vindes i Gameflash, Inferno, Hot Shot, Fireball eller Termometer spillet som Nudge (bank Nudge) eller Nudge Direkte.

Ved bank Nudge lægges det vundne antal til antallet i Nudge banken, og det samlede antal kan herefter bruges i Nudge spillet.

Ved Direkte Nudge slukkes Nudge banken. I stedet vises det vundne antal direkte nudge.

Herefter kører valserne til en ny udgangsposition, hvorfra de kan steppes frem til en gevinst.

Valserne kan individuelt "steppes" det vundne antal Nudge, for at opnå en gevinst, eller spilleren kan vælge at gemme vundne Nudge point i Nudge banken (maks. 20). Dog kan gevinsten Direkte Nudge ikke gemmes.



Valserne kører altid til en ny udgangsposition, når der vindes Nudge.
Spilleren skal tage stilling til, om der ønskes at køre manuel eller automatisk nudge.

Automatisk Nudge:

Ved tryk på AUTO NUDGE, vil spilleautomaten foretage automatisk Nudge, og automaten vil selv steppe frem til den størst opnåelige gevinst. Hvis man ønsker at ændre det valseløb, som automaten har foretaget automatisk, skal der trykkes på START FORFRA, hvorved man får muligheden for at foretage et nyt valg. Tryk OK for at acceptere.

Manuel Nudge:

Tryk VALSE 1, 2 eller 3 for at vælge valser. Tryk OP eller NED for at steppe med den valgte valse. Tryk OK for at acceptere den valgte position eller for at gemme de vundne nudge.

Afsluttes spillet, inden alle Nudge er brugt, gemmes de resterende Nudge i Nudge banken. Direkte nudge kan dog ikke gemmes i banken.

7.2. Direkte Nudge over flere spil i Gameflash

Direkte nudge spil er aktiv i 6 eller 10 spil: antal spil vises i display. Så længe featuren er aktiv tilbydes det spilleren at Nudge efter hvert valseløb. Antal Nudge step kan ikke gemmes. Featuren er slut, når de vundne spil er spillet, eller antal af nudgestep er opbrugt.

7.3. Liniespil med gambling fra Gameflash

Liniespil vindes i Gameflash.

Spilleren kan vælge at gamble de vundne Liniespil. Gambling er en Double / Nothing gambling, og der kan maks. gambles 2 gange.



De vundne enten 3 eller 5 linier er herefter aktive i det viste antal spil.

Så længe linie spillet er aktivt, vil enhver gevinstkombination på en aktiv linie udløse en gevinst.

3 linier er tre vandrette linier, og vindes der yderligere 3 liniespil, lægges det vundne antal spil til.

5 linier er tre vandrette samt 2 diagonale linier. Vindes 5 linie spil, mens 3 linie spil er aktivt (eller omvendt), aktiveres 5 linie spillene, når 3 linie spillene afsluttes. Dog med ét valseløb uden linier imellem.

Liniespillet kan være aktivt sammen med alle øvrige features - dog ikke Jackpot. Når Jackpot vindes, gemmes resterende liniespil, til Jackpot spillet er afsluttet.

7.4. Automatisk gevinst fra Gameflash

Ved Automatisk gevinst (Citron – Blomme, Blomme – Melon og Klokke – Blå bar) kører valse 1-3 til tre ens af et af de angivne symboler, hvorefter den pågældende gevinst gives.

8. Hot Stuff

Spillet består af fire felter, som hver især repræsenterer spillene: Inferno, Hot Shot, Fireball og Gameflash. I hver af de fire spil findes en gevinstkombination, som tænder spillets felt i Hot Stuff.



Når alle fire felter er tændte, gives Jackpot Chance, hvorefter felterne slukkes, og der startes forfra.

9. Termometer spillet

Et tændt Termometer på valse 3 tænder Termometer på glasset, alle andre symboler på valse 3 slukker tændte Termometre på glasset. Ved 5 Termometre tændt i træk vindes flash mellem gevinstfelterne.



10. Jackpotchance

Jackpotchance vindes i Inferno, Hot Shot, Fireball, Hot Stuff, Gameflash og 3 Grønne Bar med Triple kolonnen aktiv.



Spillet består af 4 felter, og når spillet vindes, flashes der mellem disse 4 felter, hvorefter lyset standser, og den pågældende gevinst gives. Gevinsterne består af Super, 20, 40 eller 60 Jackpot spil.

Vundne flash i Jackpotchance lægges ikke i kø, men afvikles umiddelbart.

11. Jackpot

Jackpot vindes via Jackpot chance.



Så længe Jackpot er aktiv, vil en Grøn Bar på centerlinien give et flash mellem gevinsterne 800, 1000 og 1200. Rammes 1200, gives også automatisk 3 forsøg i den tilhørende Guld Jackpot automat.

Der gives kun én gevinst pr. spil uanset antallet af Grønne Bar på centerlinien. Antal spil tælles først ned efter den første Grønne Bar på centerlinien.

12. Topspil

Topspillet vindes i Inferno, Hot Shot, Fireball, Jackpot Chance eller Gameflash.

The image shows a graphic for the 'Topspil' (Top Game) feature. It consists of a vertical label 'TOPSPIL' on the left and three horizontal rows of prize amounts on the right. The rows are labeled 'SUPER', 'EKSTRA', and 'BONUS'. The 'SUPER' row has values 400, 600, 800, 1000, and 1200. The 'EKSTRA' row has values 200, 300, 400, 500, and 600. The 'BONUS' row has values 50, 100, 200, 250, and 300. The background is a fiery, orange-red pattern.

TOPSPIL	SUPER	400	600	800	1000	1200
	EKSTRA	200	300	400	500	600
	BONUS	50	100	200	250	300

Spillet består af tre gevinstrækker (Bonus, Ekstra og Super) med hver fem gevinstmuligheder.

Vindes Topspil, flasher lyset mellem de tre felter (Bonus, Ekstra og Super) og standser på ét af dem.

Herefter flasher lyset mellem gevinsterne i den pågældende række, indtil der standses på én af dem, og gevinsten udbetales.

De enkelte gevinstrækker kan desuden vindes direkte uden om selve topspillet.

13. Features generelt

13.1. Featureafvikling

Flerliniespillet gemmes ikke, men afvikles altid sammen med øvrige aktive features, dog ikke under Jackpot spil.

Ligeledes afvikles Gameflash, Nudge og Automatisk gevinst altid, når de vindes; dog ikke under Jackpot spil.

13.2. Autoplay menu

Når man starter en automat, vil man først blive præsenteret for vores Autoplay menu, her kan man vælge, hvordan automaten skal forholde sig, når man under spil klikker på "AUTOPLAY" knappen.

Denne opsætningsmenu er gældende overalt i spillet og kan ændres, så ofte man ønsker det. For at lukke denne menu, skal man klikke på den knap, der er placeret over START knappen.



Første linie beskriver hvilke Features, man kan vælge at stoppe ved eller lade automaten spille igennem automatisk, når automaten kører i AUTOPLAY.

Startes en automat op fra ny, vil alle indstillinger være sat til STOP AUTOPLAY VED.

Nu vil automaten i AUTOPLAY altid stoppe og vente på en handling fra spilleren, før den går videre i spillet.

Vælger man derimod at klikke på symbolet og derved ændre indstillingen til FORTSÆT, vil automaten nu selv foretage valg, når den pågældende feature vindes.

Dog har man minimum 20 sekunder til at afbryde AUTOPLAY, inden der foretages et automatisk valg. Når man klikker på et af symbolerne, skifter de farve for tydeligt at vise den ændrede opsætning.

Vær opmærksom på at automaten aldrig vil stoppe, hvis man beder den fortsætte ved alle viste spil. Heller ikke hvis der vindes JACKPOT SPIL.

Den nederste menu lader spilleren vælge hvilke "3 af en slags" symboler, automaten skal holde på i AUTOPLAY.

Klikker man eksempelvis på Citronerne, vil der komme et rødt kryds over Citronen, og automaten vil nu ikke lave autohold på Citroner under AUTOPLAY.

13.3. Hold

Det er altid muligt at holde manuelt, så længe der ikke er opnået gevinst.

I Jackpot foretages dog autohold, indtil den første gevinst er givet, og antal spil efterfølgende bliver talt ned.